

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kehidupan manusia modern sekarang ini secara langsung maupun tidak, masyarakat sangat terbantu dengan adanya perkembangan teknologi yang pesat. Salah satu teknologi yang terakhir berkembang pesat adalah aplikasi perangkat *mobile*.

Perkembangan teknologi menuntut adanya perubahan kehidupan, khususnya pada dunia digital. Dengan adanya teknologi digital, kini beragam data maupun informasi dapat dengan mudah diakses oleh *user* dimanapun mereka berada dengan mudah. Perkembangan perangkat bergerak pada ponsel semakin mempermudah *user* untuk mengakses informasi yang dibutuhkan. Perkembangan tersebut pada akhirnya juga akan memberikan dampak dalam berbagai bidang kehidupan sehingga dapat dengan mudah mendapatkan informasi yang dibutuhkan.

Teknologi digital telah mengalihkan semua data dan informasi yang semula berbentuk fisik (lembaran kertas) ke bentuk non-fisik yang berupa data *file* dengan ekstensi **.txt*, **.doc*, **.xls*, **.ppt*, **.pdf* dan lain sebagainya.

Hal ini tentunya akan meringankan para pengguna, cukup menyimpan *file* tersebut dalam *memory card* tanpa perlu membawa tumpukan kertas dibawa kemana-mana.

Penerapan aplikasi *e-book reader* untuk ponsel masih terbatas pada ponsel yang memiliki spesifikasi fitur yang tinggi. Hanya ponsel-ponsel yang memiliki sistem operasi (seperti *symbian*, *blackberry*, dan *android*) saja yang bisa menikmatinya. Tentu saja harga ponsel-ponsel tersebut tergolong masih mahal.

Berdasarkan permasalahan di atas maka peneliti mencoba untuk membangun aplikasi *e-book reader* menggunakan Java Micro Edition. Sehingga ponsel-ponsel yang memiliki spesifikasi java MIDP 2.0 dapat mengoperasikan aplikasi tersebut.

1.2 Rumusan Masalah

Masalah yang dikemukakan dalam penelitian adalah bagaimana membangun aplikasi *e-book reader* menggunakan teknologi java agar bisa dioperasikan pada ponsel yang memiliki fitur java MIDP 2.0.

1.3 Batasan Masalah

Agar lebih terfokus pada masalah yang diteliti, maka peneliti membatasi penelitian, yaitu membuat aplikasi pembaca *text file* dokumen yang dapat dioperasikan pada ponsel java.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian adalah membangun aplikasi *e-book reader* untuk *text file* dokumen yang bisa dioperasikan pada ponsel java.

1.5 Manfaat Penelitian

Penerapan secara meluas aplikasi *e-book reader* untuk ponsel ini diharapkan dapat memudahkan para pemilik ponsel untuk mengakses data ataupun informasi dalam bentuk digital (dalam hal ini adalah *text file* dokumen) kapanpun dan dimanapun mereka berada melalui ponsel mereka.

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk memudahkan pembahasan penelitian skripsi ini, maka penulis menyusun sistematika sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Menjelaskan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan laporan penelitian.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Menguraikan tentang telaah penelitian (hasil-hasil penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan) serta landasan teori (teori-teori yang mendasari pembahasan secara detail yang berkaitan dengan masalah yang diteliti).

BAB III METODE PENELITIAN

Memberikan gambaran tentang obyek yang diteliti, analisis semua permasalahan yang ada, dimana masalah-masalah yang muncul akan diselesaikan melalui penelitian.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Memaparkan hasil-hasil dari tahapan penelitian, dari tahap analisis, desain, hasil testing dan implementasinya.

BAB V PENUTUP

Membahas kesimpulan dan saran tentang penggunaan peralatan yang sesuai dengan anjuran dan usulan yang bersifat membangun untuk pengembangan penelitian selanjutnya.